

OLEKSANDR NEVSKIY I OLEG SIDORENKO

TAJEMNICZE DOMOSTWO

Stara posiadłość na prowincji przed laty stała się miejscem straszliwej zbrodni. Zbrodni, którą niesprawiedliwie przypisano mieszkańcowi domostwa, po czym skazano go na śmierć. Jego dusza nie zaznała jednak spokoju – powróciła w mury domostwa, nękając nowych właścicieli. Ci w desperacji zwracają się o pomoc do elitarnej grupy śledczych, którą tworzą: słynna na cały kraj medium, egzotyczna przybyszka z Dalekiego Wschodu, piękna cygańska wiedźma, detektyw o znamienitej reputacji, dociekliwy dziennikarz i przedstawiciel prawa. Doborowe towarzystwo wyrusza do domostwa, by rozwikłać ponurą zagadkę i uwolnić to miejsce od uciążliwego ducha.

 8+
 30-60 min
 2-7

Cel gry:

Tajemnicze Domostwo to towarzyska gra kooperacyjna dla 2-7 graczy, których łączy wspólny cel. Ich zadaniem jest odkryć tożsamość sprawcy zbrodni sprzed lat. Jeden z graczy wciela się w rolę Ducha, a pozostali gracze stają się Śledczymi. Duch za pomocą kart stara się naprowadzić Śledczych na właściwy trop wiodący od narzędzi zbrodni, przez miejsca z nią związane i zamieszane osoby, aż do samego jej sprawcy. Całe śledztwo musi się zakończyć w ciągu siedmiu dni.

Jeśli w ciągu siedmiu tur gry gracze poprawnie ustalą tożsamość sprawcy zbrodni, to gra zakończy się wspólnym zwycięstwem wszystkich graczy. Jeśli natomiast ostatnia tura gry dobiegnie końca, a gracze nie odkryją tożsamości sprawcy, wszyscy wspólnie przegrają.



**NIE MUSISZ CZYTAĆ
TEJ INSTRUKCJI!
POZNAJ GRĘ DZIĘKI
WIDEOPRZEWODNIKOWI!**

Prezentacja zasad oraz omówienie przebiegu rozgrywki w przystępnym pliku wideo!



Zeskanuj kod QR lub znajdź film na: <http://portalgames.pl>.

Komponenty gry

84 karty Snów



1 plansza kalendarza



6 plansz Śledczych



zestaw kart dla Śledczych:
(brązowy rewers)



zestaw kart dla Ducha:
(niebieski rewers)



19 kart
Postaci

19 kart
Postaci



19 kart
Lokacji



19 kart
Lokacji



20 kart
Przedmiotów

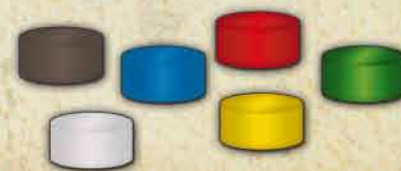


20 kart
Przedmiotów

6 żetonów
Postępu Śledztwa



12 pionów Śledczych



Przygotowanie gry

Ustalcie, które z was będzie pełniło rolę Ducha. Pozostali gracze przyjmują rolę Śledczych.

Potasujcie osobno każdy typ kart Śledczych - karty Postaci, Lokacji oraz Przedmiotów. Następnie, w zależności od liczby graczy i wybranego poziomu trudności, dobierzcie odpowiednią (określoną w tabeli poniżej) liczbę kart każdego typu i ułóżcie je na stole awerssem do góry. Resztę kart Śledczych należy odłożyć do pudełka - nie będą one potrzebne w tej rozgrywce.

Liczba kart Przedmiotów/Lokacji/Postaci:

Liczba Graczy łącznie z Duchem	Poziom trudności:			
	łatwy	normalny	trudny	bardzo trudny
2*	4	5	6	7
3	5	6	7	8
4	6	7	8	9
5	7	8	9	10
6	8	9	-	11
7	9	9	-	12

* Wariant gry na dwóch graczy jest wyjaśniony na końcu instrukcji.

Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy grę na poziomie łatwym.

Przykład: W wariantcie na 4 graczy, na łatwym poziomie trudności, będziecie potrzebować sześciu kart Przedmiotów, sześciu kart Lokacji i sześciu kart Postaci. Jeśli będzie was sześcioro i będziecie chcieli grać na poziomie trudnym, to użyjecie 10 kart Przedmiotów, 10 Lokacji i 10 kart Postaci.

Położcie planszę kalendarza obok kart Śledczych. Na pierwszym polu planszy kalendarza połączcie znacznik czasu. Poszczególne pola na planszy kalendarza reprezentują kolejne dni tygodnia, czyli tury gry.

Każdy ze Śledczych otrzymuje następujące elementy w wybranym przez siebie kolorze:

- planszę Śledczego, którą układa przed sobą. Pomoże to Duchowi rozróżnić graczy;
- żeton Postępu Śledztwa, który kładzie na górnym polu swojej planszy (obok napisu „czym?”);
- jeden pion Śledczego.



Przygotowanie do gry dla 4 graczy na poziomie łatwym



Duch otrzymuje talię kart Snów i po jednym pionie Śledczego w kolorach graczy biorących udział w grze.

PRZYKŁAD:

W rozgrywce bierze udział 4 graczy. Jeden z nich pełni rolę Ducha, pozostali wcielają się w Śledczych - wybierają oni kolory: biały, czerwony, niebieski, po czym dobierają odpowiednie elementy gry w tych kolorach. Duch otrzymuje zatem również po 1 pionie Śledczego w kolorach: białym, czerwonym, niebieskim.

Pozostałe, niewykorzystane elementy należy odłożyć do pudełka - nie będą one potrzebne w tej rozgrywce.

Duch dobiera ze swoich talii kart Postaci, Lokacji oraz Przedmiotów takie same karty, jakie zostały wyłożone na stole spośród kart Śledczych. Resztę kart odkłada z powrotem do pudełka - nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

PRZYKŁAD:

Na stole znajdują się następujące karty Przedmiotów: Widelec, Gaśnica, Pająk, List, Sburiken, Żelazko, Strzykawka. Duch dobiera ze swoich kart dokładnie taki sam zestaw Przedmiotów.

Następnie, spośród posiadanych kart, Duch wybiera dla każdego Śledczego po jednej karcie Postaci, Lokacji oraz Przedmiotu. Robi to w taki sposób, aby nie pokazać ich Śledczym, ani nie zdradzać żadnych szczegółów dotyczących ich treści. Wybrane karty układa przed sobą zakryte i dzieli na osobne zestawy odpowiadające poszczególnym graczom. Za pomocą pionów Śledczych Duch zaznacza, który zestaw kart przydzielił któremu Śledczemu. Niewykorzystane karty powinien odłożyć z powrotem do pudełka - nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

W ten sposób Duch tworzy kombinacje - kto z mieszkańców (Postaci) był w posiadłości, gdzie przebywał (Lokacje) i co robił (Przedmiot) w czasie popełnienia zbrodni. Dokładnie te kombinacje Śledczy muszą odkryć, aby ujawnić prawdziwego sprawcę i wygrać.

Uwaga: Duch może w dowolnym momencie gry podglądać przygotowane zestawy kart, ale nie może zamieniać poszczególnych kart pomiędzy nimi.

Na koniec etapu przygotowania Duch dobiera na rękę 6 kart z wierzchu talii Snów.

Teraz jesteście już gotowi rozpocząć śledztwo.

Przygotowanie do gry dla 4 graczy: zestaw kart Ducha



Rozgrywka

Cała gra trwa maksymalnie siedem tur i jest podzielona na dwa etapy:

- REKONSTRUKCJĘ WYDARZEŃ
- UJAWNIENIE PRAWDZIWEGO SPRAWCY

Rekonstrukcja wydarzeń

Podczas etapu Rekonstrukcji Wydarzeń, Śledczy starają się ustalić, kto z mieszkańców (Postaci) był w posiadłości, gdzie się znajdował (Lokacje) i co robił (Przedmiot) w czasie popełnienia zbrodni.

Dopóki gracze są na etapie Rekonstrukcji Wydarzeń, każda tura gry składa się z następujących faz:

- SEN
- ŚLEDZTWO
- TAJEMNICZE ZNAKI

Sen

Na początku zadaniem każdego Śledczego będzie odkrycie Przedmiotu wybranego przez Ducha. Po tym, jak Śledczy ustali Przedmiot, będzie musiał odkryć Lokację, a następnie Postać wskazaną przez Ducha.

W fazie Snu Duch analizuje karty, które podczas przygotowania gry wybrał dla każdego Śledczego. Następnie po kolei wybiera Śledczych i wyklada przed każdym po jednej lub po kilka kart Snów ze swojej ręki, które kojarzą mu się z Przedmiotem/Lokacją/Postacią wybraną dla danego Śledczego.

Duch nie może dawać Śledczemu wskazówek dotyczących Lokacji lub Postaci, dopóki Śledczy nie odgadnie Przedmiotu. Tak samo nie może wskazywać na Postać dopóki Śledczy nie odgadnie Lokacji.

Duch wyklada karty przed Śledczymi awerssem do góry (odkryte), aby były widoczne dla wszystkich graczy. Śledczy mogą dowolnie komentować otrzymane przed siebie i pozostałych karty Snów.

Po wyłożeniu karty (kart) Snu dla danego Śledczego, Duch uzupełnia swoją rękę kartami Snów, aby znów mieć ich 6. W ten sposób Duch zawsze będzie wybierał spośród 6 kart dla każdego Śledczego.

Uwaga: Jeśli w którymkolwiek etapie gry Duch będzie miał uzupełnić rękę do 6 kart, a talia Snów nie będzie zawierała wystarczającej liczby kart, to należy przetasować stos odrzuconych kart Snów i utworzyć w ten sposób nową talię Snów.

Gdy tylko Duch przekaże kartę (karty) Snów pierwszemu Śledczemu, wszyscy Śledczy mogą już rozpocząć fazę Śledztwa, nie czekając na kolejne karty. Duch może potrzebować chwili do namysłu nad kolejnymi kartami, a w tym czasie Śledczy, zamiast biernie czekać, mogą już analizować otrzymane wskazówki.

Następnie Duch wybiera kolejnego Śledczego i wyklada przed nim jedną lub kilka kart Snów, które kojarzą mu się z Przedmiotem/Lokacją/Postacią przyporządkowaną temu Śledczemu.

Duch nie musi wykladać kart Snów przed Śledczymi w żadnym konkretnym porządku (zgodnie ze wskazówkami zegara czy w jakikolwiek inny sposób). Jednak Duch nie może dokładać kolejnych kart Snów Śledczemu, który już otrzymał karty w danej turze.

Uwaga: Jeśli Duch uważa, że karty Snów, które ma na ręce, są w danej chwili mało przydatne i nie stanowiłyby dobrych wskazówek dla Śledczych, to może odrzucić wszystkie 6 kart Snów na stos odrzuconych kart Snów i pociągnąć 6 nowych kart na rękę.

W zależności od poziomu trudności gry, na jaki gracze się zdecydowali, może zrobić to określoną liczbę razy:

- na poziomie ŁATWYM - raz na turę,
- na poziomie NORMALNYM - 3 razy podczas rozgrywki,
- na poziomie TRUDNYM - raz podczas rozgrywki,
- na poziomie BARDZO TRUDNYM Duch nie może wymienić kart Snów na swojej ręce.

Śledztwo

Kiedy którykolwiek ze Śledczych otrzyma już kartę Snu, Śledczy mogą rozpocząć fazę Śledztwa.

Gracze analizują otrzymane karty Snów i próbują domyślić się, co Duch chce im wskazać. Śledczy dyskutują, doradzają sobie i dzielą się przypuszczeniami. Następnie każdy z nich podejmuje decyzję co do swojego Przedmiotu/Lokacji/Postaci.

Po dyskusji, każdy Śledczy kładzie swój pion Śledczego na wyłożonej na stole karcie Przedmiotu (Lokacji/Postaci – w zależności od tego, co ma za zadanie aktualnie odgadnąć), którą według niego Duch próbuje mu wskazać za pomocą przekazywanych kart Snów.

Podczas gry Duchowi nie wolno słownie ani gestami pomagać Śledczym. Jedynym sposobem komunikacji z resztą graczy są dla niego karty Snów.

Po tym jak wszyscy Śledczy rozłożyli swoje pionki na kartach, rozpoczyna się faza Tajemniczych Znaków.



Tajemnicze Znaki

W tej fazie Duch ogłasza pozostałym graczom, czy ich decyzje były trafne, czy nie. Jeśli Śledczy poprawnie zinterpretował podpowiedź w postaci karty Snu, Duch odkrywa swoją kartę Przedmiotu/Lokacji/Postaci, która została poprawnie odgadnięta.

Zidentyfikowane karty Przedmiotów i Lokacji można odłożyć do pudełka - nie będą dłużej potrzebne w grze. Natomiast odgadnięte karty Postaci Duch zostawia przed sobą, jako że będą potrzebne w etapie Ujawnienia prawdziwego sprawcy.

Jeśli wymagany Przedmiot zostanie poprawnie zidentyfikowany, Śledczy przesuwa żeton Postępu Śledztwa na swojej planszy o jedno pole niżej. Następnie odrzuca wszystkie otrzymane karty Snów, które dotyczyły odgadniętego Przedmiotu.

Analogicznie Śledczy postępują w przypadku odgadnięcia karty Lokacji czy Postaci.

Śledczy, który odgadł wszystkie trzy karty w wybranej dla niego przez Ducha kombinacji (Przedmiot/Lokacja/Postać), ukończył swoje zadanie w etapie Rekonstrukcji Wydarzeń. W kolejnych turach pomaga więc innym graczom zinterpretować ich karty Snów, aż do momentu, kiedy wszyscy Śledczy odgadną wszystkie przyporządkowane im karty (Przedmiot/Lokacja/Postać).

Jeśli Śledczy źle zinterpretował swoją kartę Snu (wskazał zły Przedmiot/Lokację/Postać), nie odrzuca kart Snów, które się przed nim znajdują. W następnej turze gracz otrzyma nowe karty wskazujące na ten sam Przedmiot/Lokację/Postać. Będzie miał wtedy więcej kart Snów do przeanalizowania i znalezienia pomiędzy nimi zbieżności, które pomogą mu dokonać właściwego wyboru.

Po tym jak wszyscy gracze dowiedzą się, czy ich decyzja była słuszna, czy nie, tura dobiega końca. Należy przesunąć znacznik czasu na następną pozycję na planszy kalendarza. Śledczy odzyskują swoje pionki.

Rozpoczyna się nowa tura.

Kiedy wszyscy gracze odgadną wszystkie karty z przygotowanych dla nich kombinacji (Przedmiot/Lokacja/Postać), rozgrywka przechodzi do finalnego etapu. Odłóżcie do pudełka wszystkie karty Śledczych, z wyjątkiem kart Postaci, które zostały zidentyfikowane przez graczy - będą one potrzebne w dalszej rozgrywce. Kolejne tury gry będą przebiegać według zasad Ujawnienia prawdziwego sprawcy.

Ujawnienie prawdziwego sprawcy

Odtworzywszy kompletny obraz wydarzeń z dnia zbrodni, Śledczy muszą ustalić prawdziwego zbrodniarza.

Duch bierze wszystkie ujawnione karty Postaci, które trzymał wyłożone przed sobą i tasuje je. Z dokładnie przetasowanej talii Duch wybiera 1 losową kartę, ogląda ją i kładzie przed sobą zakrytą. Karta ta przedstawia zbrodniarza, którego Śledczy muszą poprawnie zidentyfikować, aby wygrać grę. Jedyną rzeczą, którą Duch musi teraz zrobić, to wskazać poprawnie tę Postać innym graczom. W tym celu posłuży się ponownie kartami Snów. Pozostałe karty Postaci nie będą mu już potrzebne w tej rozgrywce - może odłożyć je do pudełka.

Podczas etapu Ujawnienia prawdziwego sprawcy tury gry dzielą się na fazy:

- WSPÓLNY SEN
- WSPÓLNE ŚLEDZTWO



Parwel

Leszek

Danuta



PRZYKŁADOWY PRZEBIEG TURY:

W grze bierze udział Duch i trzech Śledczych (Danuta, Parwel i Leszek). Grają na poziomie łatwym. Jest druga tura gry.

Danuta już w pierwszej turze odgadła Przedmiot, jaki przyporządkował jej Duch, więc na stole wyłożonych jest tylko 5 kart Przedmiotów, a znacznik Postępu Śledztwa na planszy Danuty znajduje się w pozycji „gdzie?”. Co za tym idzie, w tej turze Duch przekazuje jej kartę Snu, która kojarzy mu się z Lokacją, którą jej przyporządkował. Następnie uzupełnia rękę, aby mieć na niej 6 kart Snów. Parwel ani Leszek nie odgadli w pierwszej turze, co Duch próbował im powiedzieć za pomocą przekazanych kart Snów, dlatego leżą one wciąż przed nimi (a znaczniki Postępu Śledztwa na ich planszach znajdują się w pozycji „czym?”). Duch przekazuje najpierw Pawłowi dwie karty Snów, które powinny naprowadzić Pawła na właściwy trop.

Następnie dobiera dwie karty, żeby znów wybierać spośród sześciu, po czym przekazuje kartę Leszkowi i uzupełnia rękę.

Po przeanalizowaniu swoich kart i wzajemnej konsultacji gracze typują karty, które uważają, że Duch próbuje im wskazać - Danuta wybiera Lokację, zaś Parwel i Leszek - Przedmioty. Kiedy wszyscy wybiorą, Duch ogłasza, czy im się powiodło.

Danuta nie wskazała właściwej Lokacji, zostawia więc sobie otrzymaną kartę Snu. Leszkowi tym razem udało się wskazać właściwy Przedmiot, odrzuca on zatem jego kartę spośród wyłożonych. Odrzuca także posiadane karty Snów i przesuwa znacznik Postępu Śledztwa na swojej planszy na pole „gdzie?” - w kolejnej turze będzie musiał, podobnie jak Danuta, zidentyfikować właściwą Lokację. Parwłowi znów się nie udało - zostawia sobie otrzymane karty Snów i w kolejnej turze podejmie kolejną próbę odkrycia właściwego Przedmiotu.

Na koniec tury Duch przesuwa znacznik czasu na pozycję 3. Rozpoczyna się kolejna tura.

Wspólny sen

Podobnie jak w fazie Snu podczas etapu Rekonstrukcji Wydarzeń, Duch posiada na ręce 6 kart Snów. Analizuje je i wybiera jedną lub więcej kart, które będą według niego najlepszą podpowiedzią dla Śledczych. Następnie kładzie je przed resztą graczy. Używając tych kart, stara się wskazać, kto naprawdę popełnił zbrodnię.

Duch powinien pamiętać, że kiedy będzie przyglądał się kartom Postaci wyłożonym przed Śledczymi, mogą oni go obserwować np. jego mimikę czy miejsce, w które spogląda. Aby niechcący nie wydać Postaci-sprawcy swoim zachowaniem, powinien robić to uważnie, zwracając uwagę na sygnały, które może wysyłać.

Następnie Duch wyklada pozostałe karty Snów ze swojej ręki, osobno od tych wspomnianych powyżej. Gracze mogą w ten sposób analizować także karty, które w opinii Ducha nie nadają się do odkrycia sprawcy.

Wspólne śledztwo

Podczas tej fazy gracze determinują wspólnie tożsamość sprawcy. Po przeanalizowaniu wskazówek Ducha i uzgodnieniu swojej decyzji, gracze wskazują jedną Postać, która w ich mniemaniu popełniła zbrodnię.

Następnie Duch oznajmia, czy ich decyzja była poprawna. Jeśli gracze odkryli tożsamość sprawcy, Duch odkrywa wyłożoną przed sobą, zakrytą kartę Postaci i rozgrywka kończy się zwycięstwem wszystkich graczy.

Jeśli gracze podjęli złą decyzję, tura dobiega końca – gracze nie odrzucają kart Snów, które otrzymali jako podpowiedź. W następnej turze otrzymają kolejne do przeanalizowania i podjęcia właściwej decyzji. Należy przesunąć znacznik czasu na następną pozycję na planszy kalendarza. Kolejna tura rozgrywa się według zasad etapu Ujawnienia prawdziwego sprawcy.

Koniec rozgrywki

Jeśli gracze poprawnie ustalili tożsamość sprawcy w przydzielonym im na to czasie 7 tur, gra kończy się zwycięstwem wszystkich graczy.

Śledczy otrzymują nagrodę od właściciela posiadłości, a Duch, którego niewinność udowodniono, może w spokoju spocząć na wieki.

Jeśli na koniec tury znacznik czasu znajduje się na pozycji 7 planszy kalendarza (Niedziela), a gracze nie odkryli tożsamości sprawcy, gracze przegrywają grę.

OCTOBRE

Wariant gry dla 2 graczy

W rozgrywce 2-osobowej, jeden gracz przyjmuje rolę Ducha, a drugi rolę Śledczego.

Śledczy otrzymuje jednak 2 zestawy elementów Śledczych w wybranych kolorach: 2 plansze, 2 żetony Postępu Śledztwa, 2 pionny.

Duch przygotowuje dwie kombinacje Postać/Lokacja/Przedmiot, a więc w etapie Rekonstrukcji Wydarzeń, Śledczy musi określić dwoje Postaci, dwie Lokacje i dwa Przedmioty.



All rights reserved. Republishing and publishing of the game rules, game components and illustrations without permission of rightholders are prohibited.



© 2013 for Polish edition: PORTAL GAMES
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

IGAMES

© 2013 IGAMES
29000, Ukraine, Khmelnytsky, POB 77
http://igames.ua, igamesukr@gmail.com

AUTORZY GRY: Oleksandr Nevskiy i Oleg Sidorenko
PROJEKT PLANSZ, ŻETONÓW, PUDEŁKA I INSTRUKCJI: Rafał Szymba
PROJEKT WKŁADKI: Maciej Mutwil
ILUSTRACJE: Igor „DartGarry” Burlakov, Mariusz Gandzel,
Karolina Węcka, Mateusz Bielski
OKŁADKA: Igor „DartGarry” Burlakov
INSTRUKCJA: Łukasz Piechaczek, Maciej Molenda,
PODZIĘKOWANIA: Nikolai Ambrozyak, Larysa Melnyk, wszyscy testerzy, Merry.

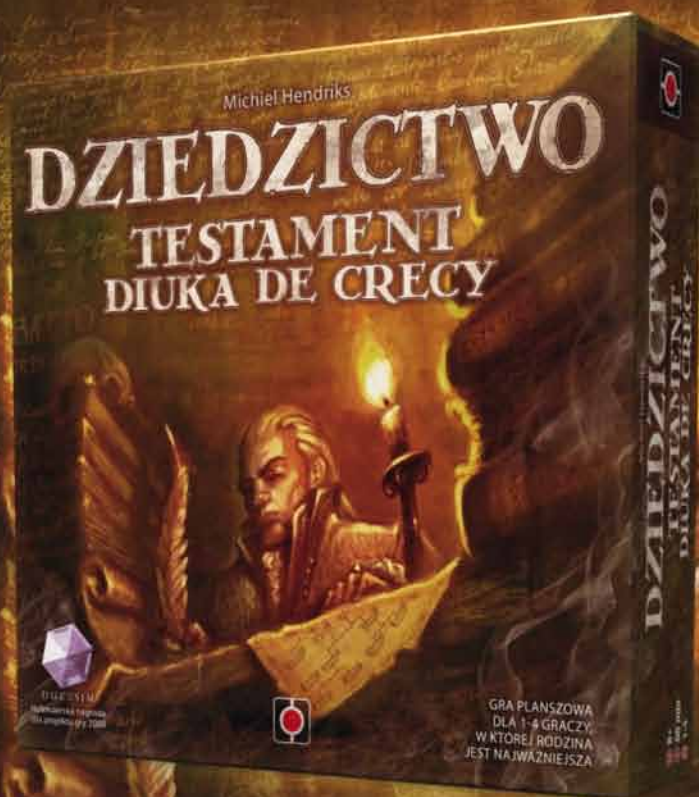
*Szanowny Kliencie,
nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu
zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym:
wsparcie@portalgames.pl.*

7
DIMANCHE

14

7

ZBUDUJ POTĘGĘ
SWOJEGO RODU



ZADBAJ O PRZYSZŁOŚĆ RODU
INWESTUJ W POTOMSTWO
PLANUJ MAŁŻEŃSTWA,
POMNAŻAJ MAJĄTEK

**GRA PLANSZOWA DLA 1-4 GRACZY,
W KTÓREJ RODZINA JEST NAJWAŻNIEJSZA**

OBCY
KONTRA
MARINES
NAUKOWCY
SZARAKI
PANDORA



TAKTYCZNE ZMAGANIA NA STACJI KOSMICZNEJ
W NOWEJ GRZE AUTORA SŁYNNIEJ
NEUROSHIMA HEX!



NOWOŚCI WYDAWNICTWA PORTAL GAMES

WWW.PORTALGAMES.PL

